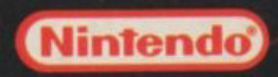


NINTENDO ESPAÑA, S.A.
Pº de la Castellana,39
28046 MADRID

PRINTED IN JAPAN

SNSP-FO-ESP-1

STARWING™

PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por elegir el cartucho de juego STARWING™ para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Por favor lee detenidamente este manual para asegurarte una utilización correcta de tu nuevo juego. Guarda este manual para futuras referencias.

INDICE DE CONTENIDOS

Historia 3
Como usar el Mando de Control 5
Como jugar Starwing 9
Niveles Principales 19
Información sobre el Enemigo 24
Mapa de la Ruta 28

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1993 Nintendo Co., Ltd.

STARWING™

Historia:
El Origen del Conflicto Lylatian

El sistema solar Lylat, localizado cerca del centro de la galaxia Via Lactea, está formado de varios prósperos planetas. Por lo menos tres de estos mundos eran el hogar de civilizaciones de activos habitantes. Los otros planetas del sistema proporcionaban gran cantidad de recursos naturales. El cómodo estilo de vida del que disfrutaban los Lylatians era la envidia de la galaxia, hasta la llegada del diabólico Emperador Andross.

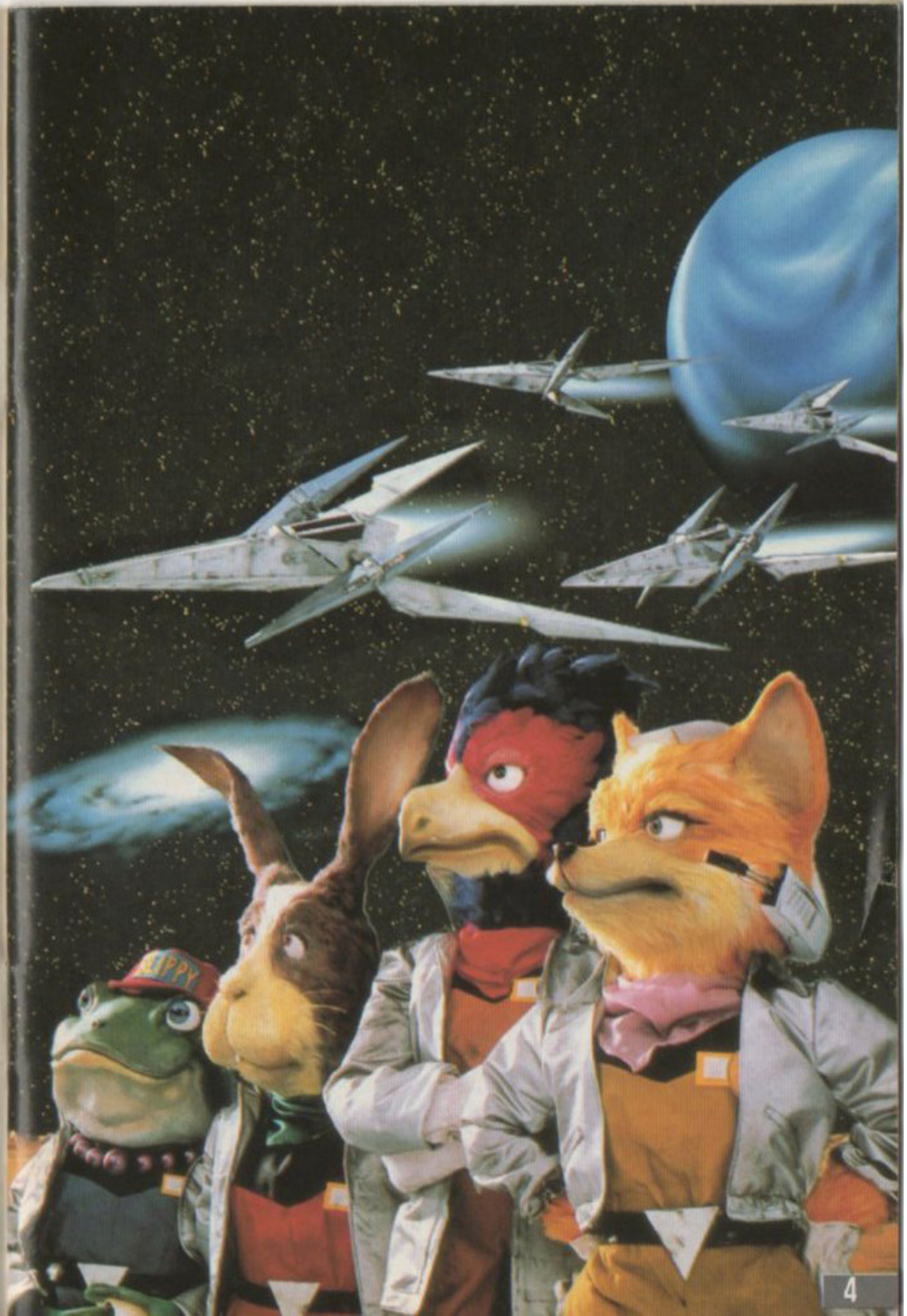
El Emperador Andross era antes conocido como el Doctor Andross, un genial científico que trabajaba en un avanzadísimo laboratorio en Corneria, el cuarto planeta del sistema Lylat. Desde la infancia, la brillante inteligencia de Andross dejaba muy atrás a los otros niños. Ya como adulto, el Dr. Andross empezó a desarrollar un potente motor basado en energía hiper espacial. De carácter egoista y cegado por la ambición, dirigió repetidamente peligrosísimos experimentos en el mismo centro de la ciudad más poblada de Corneria. Después de muchos avisos del Consejo de Gobernación del Planeta, fue finalmente expulsado del planeta por poner en peligro a los habitantes de Corneria.

¡Corazón que no ve, corazón que no siente! Los habitantes de Corneria pronto se olvidaron de la amenaza del "Dr. Andross". Sin embargo, un día, la pequeña fuerza defensiva de Corneria detectó extraños sucesos en Venom, el primer planeta del sistema Lylat. Un gran número de extraños objetos voladores no identificados se observaron maniobrando sobre el planeta. No pasó mucho tiempo hasta que el auto proclamado Emperador Andross, que había escapado a Venom, declarará la guerra a Corneria.

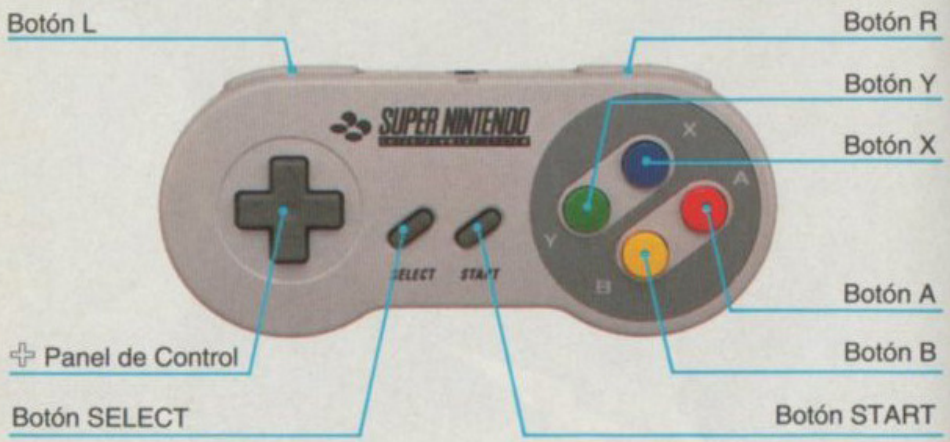
El planeta Venom había sido completamente transformado por el Emperador Andross en una gigantesca base militar. Andross tenía la esperanza de poder rápidamente controlar con su potencia militar todos los planetas del sistema Lylat. El Comandante de las fuerzas defensivas de Corneria, General Pepper, decidió enviar la super eficiente nave de combate ARWING en defensa del planeta a pesar de ser un prototipo en fase de desarrollo. Dada la urgencia de la amenaza que se cernía sobre Corneria, no tuvo tiempo de entrenar pilotos para estas sofisticadas naves.

¡Necesitamos al equipo Star Fox!

Esta fue la llamada del General Pepper. Tú eres Fox McCloud, el líder del equipo Star Fox, un grupo de aventureros con una impresionante habilidad para el combate. Tu misión es penetrar las defensas del planeta Venom y derrotar las tropas del Emperador Andross. Tu habilidad para maniobrar la nave ARWING hará la diferencia entre el retorno a la paz en el sistema Lylat o la caida de Corneria en manos del diabólico Emperador. Como líder del equipo, eres también responsable de que los miembros de tu equipo Star Fox vuelvan sanos y salvos.



COMO USAR EL MANDO DE CONTROL



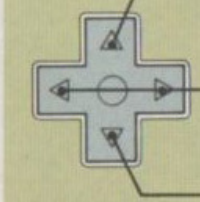
Botón START:

El Botón START introduce la pausa durante el juego o confirma tu elección en las Pantallas de Menú o Mapa. Cuando el juego esté en pausa, pulsa otra vez START para reanudar el juego. En algunos casos no podrás quitar la pausa del juego inmediatamente y será inútil que pulses START repetidamente.

Botón SELECT:

El Botón SELECT cambia tu ángulo de visión durante el juego o mueve el cursor en las Pantallas de Menú o Mapa. Para más información sobre los cambios de ángulo de visión, mira la página 18.

✢ Panel de Control:



▲ empuja hacia abajo el mando de control del ARWING haciendo que descienda.

◄ y ► en la ✢ del Panel de Control mueve el ARWING horizontalmente.

▼ empuja hacia atrás el mando de control del ARWING haciendo que ascienda.

Botón L:

Rota la nave a la izquierda.

Botón R:

Rota la nave a la derecha.

Botón X:

Acelera temporalmente la nave con un Impulsor de Velocidad.

Botón A:

Dispara una Bomba Nova. (Pulsa A una vez para dispararla y una segunda vez para detonarla. La Bomba también estallará automáticamente cuando tropiece con algo o alcance una cierta distancia de tu nave. Cuanto más cerca esté el enemigo del centro de la explosión, más daño sufrirá.)

Botón B:

Dispara un Retro-cohete (deceleración momentánea).

Botón Y:

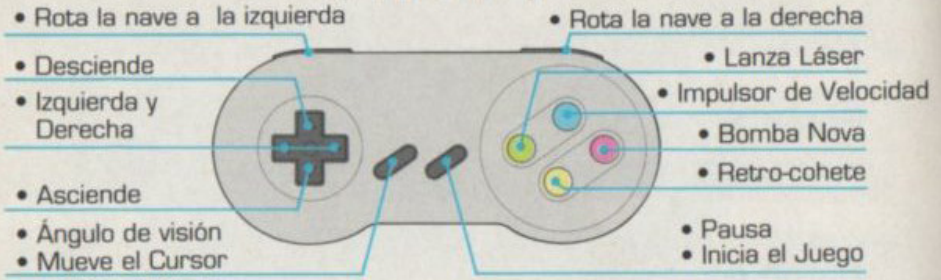
Dispara tu Lanza Láser.

Usando tus diferentes configuraciones de controles, puedes asignar diferentes funciones a algunos de los botones. Este Manual te enseña la configuración Tipo A. En la Pantalla Control Select y en la página 7 se describen las otras configuraciones de controles del juego.

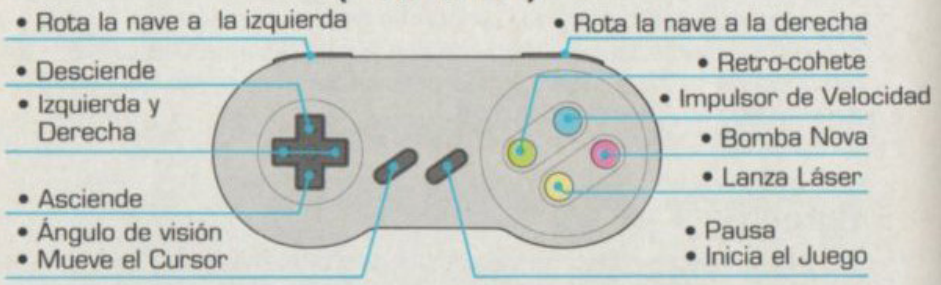
Configuración de Controles

A continuación se describen las diferentes configuraciones de controles entre las que puedes elegir. Elige la que te resulte más cómoda.

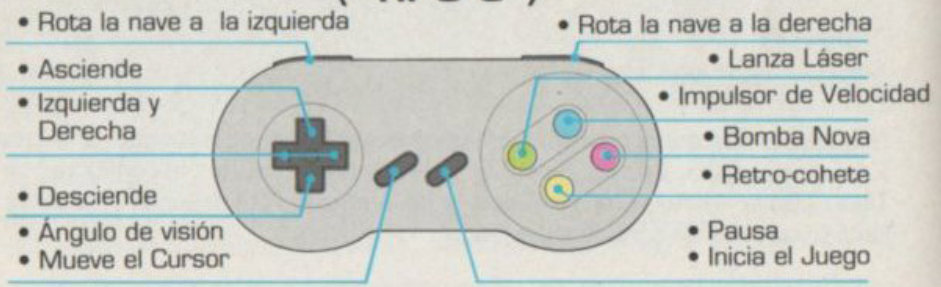
TIPO A



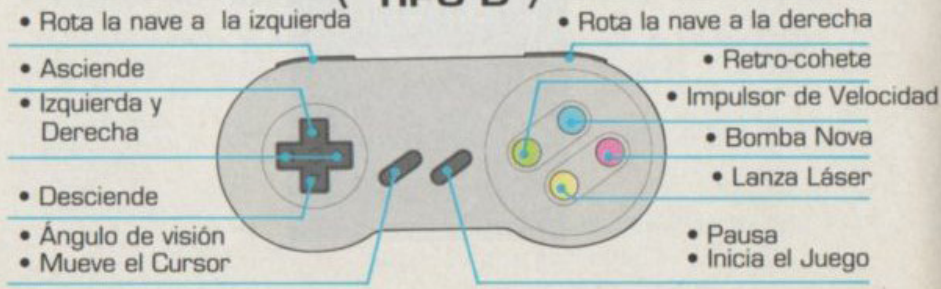
TIPO B



TIPO C

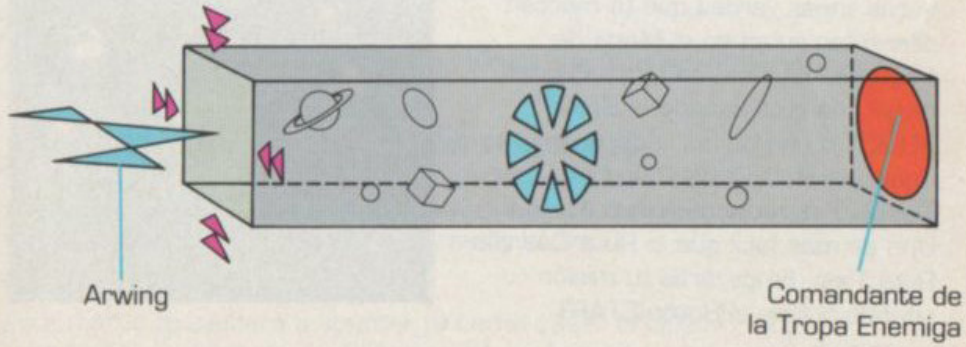


TIPO D



• Puedes pasar por espacios estrechos haciendo rotar tu nave hacia un lado. Cuando tu nave está en rotación parcial, puedes moverte más velozmente hacia la derecha o izquierda en combinación con las flechas ◄ ó ►. También, si presionas rápidamente dos veces el Botón R o L tu nave ejecutará una rotación completa. Esta maniobra te podrá resultar muy útil para esquivar algunos ataques láser y desembarazarte de enemigos que se han adosado a tu nave.

El objetivo de tu misión es destruir al Líder Enemigo que te espera al final de cada nivel. Tu nave está equipada con un piloto automático que la mantendrá en ruta hacia el enemigo final. Si te sales de la ruta, una flecha roja aparecerá en el borde de la pantalla. Lo mejor es mantenerte en la ruta y lo más centrado en ella que puedas puesto que te proporcionará mayores posibilidades de esquivar obstáculos.



COMO JUGAR STARWING

Inserta correctamente el cartucho en tu Super NES™ y coloca el interruptor de tu consola en posición ON. Aparecerá la secuencia de demostración seguida de la Pantalla de Título. Cuando aparezca la Pantalla de Título, pulsa el Botón START.

• En cualquier momento de la secuencia de demostración aparecerá la Pantalla de Título si pulsas cualquier botón.

Selección del tipo de controles

Puedes elegir entre los cuatro tipos de configuraciones de controles: A, B, C ó D. Con el Botón SELECT elige uno de ellos. Memoriza las funciones asignadas a cada botón y luego pulsa el botón START. Tómate un tiempo en Mode Practice (Modalidad de Práctica) para aprender las diferentes configuraciones de los controles y averiguar con cual te sientes más cómodo. Tienes tiempo suficiente para enfrentarte a Andross después de un poco de práctica.

Elegir una ruta

Verás líneas verdes que te marcan diferentes rutas en el Mapa de Misiones del Sistema Lylat. Puedes elegir una ruta usando el Botón SELECT o una de las flechas derecha o izquierda en la ✢ del Panel de Control. Tienes tres rutas posibles. La Ruta Uno es más fácil que la Ruta Dos y la Ruta Tres. Empezarás tu misión cuando pulses el Botón START.

Pantalla de juego

❶ Número de Naves Restantes

Aquí aparece el número de naves que te quedan. El juego finalizará cuando la última de tus naves haya sido derribada.

❷ Medidor del Escudo

Aquí la barra roja se acortará cuando tu nave sufra daños por parte del enemigo o cuando choques contra un obstáculo. Tu nave explotará cuando se vacie tu Medidor de Escudo. También perderás una de las naves que te quedaban.

❸ Medidor de Carga del Impulsor & Retro-cohete

Este medidor muestra cuanta energía consumen tus Impulsores de cohetes o tus Retro-cohetes. Tus Impulsores o Retros te serán accesibles sólo cuando el medidor esté lleno. Este medidor se rellenará gradualmente después de lanzar tus Impulsores o Retros.

❹ Bombas Nova Restantes

Aquí se indica el número de Bombas Nova que te quedan. Empiezas tu misión con tres Bombas Nova.

❺ Medidor del Escudo del Líder Enemigo

Este medidor aparecerá cuando encuentres al Líder Enemigo al final de cada nivel. En él podrás ver cuando has infligido daños al enemigo. Sigue atacando al enemigo hasta que logres destruirlo.

❻ Mira

Esta marca te ayudará a apuntar tu Lanza Láser al objetivo. Sólo aparecerá en el ángulo de visión que tienes estando dentro de la CABINA.

Objetos

Una gran variedad de objetos especiales pueden ayudarte en tus misiones difíciles y aparecerán durante el combate. Puedes obtener energía protectora volando a través del "Círculo de Abastecimiento". Refuerzos de armamento aparecerán como objetos contra los que tienes que chocar. Puede resultar fácil chocar contra esos objetos si usas tus Retro-cohetes para decelerar. Algunos refuerzos sólo aparecerán cuando hayas destruido a algún enemigo o artículo.

Círculo de abastecimiento

Si has volado a través de este círculo, este se convertirá en tu punto de partida si tu nave es destruida antes de finalizar el nivel. Volar a través de este círculo también restaurará la mayor parte de la energía de tu escudo.

• Si fallas el Círculo de Abastecimiento, continuarás un nivel no finalizado desde el principio.

Abastecimiento de poca energía

Este pequeño círculo aparecerá después de que hayas destruido algunos enemigos o misiles. Cuando vuelès a través del círculo, una parte de tu energía se restablecerá.

Escudo de potencia

Cuando obtengas este objeto, serás inmune a los próximos ataques. Puedes obtener este escudo de protección al chocar contra un objeto que veas o derrotando al enemigo que figura en pantalla.

Objeto

Enemigo

Lanzador Gemelo o Ala Gyro

El efecto que tenga este objeto en tu nave dependerá de las condiciones de la nave. Si tus alas están intactas y recoges este objeto, te permitirá lanzar dos Rayos Láser simultáneamente (Lanzador Gemelo Tipo A). Si una de tus alas está dañada y lo recoges, aparecerá un Ala Gyro y la reparará. (Nota: Si tienes un ala dañada, este objeto sólo reparará tu ala y no te proporcionará un Lanzador Gemelo). Si recoges un segundo Lanzador Gemelo/Ala Gyro cuando ya tienes un Lanzador Gemelo, este incrementará la potencia de tu Lanzador (Lanzador Gemelo Tipo B).

Objeto

Enemigo

Ala Gyro

Bomba Nova

Por cada uno de estos objetos que recojas, tu nave será equipada con otra Bomba Nova. Tu nave puede llevar sólo cinco Bombas Nova, por lo que recoger otra de ellas cuando ya estás al límite es inútil.

Objeto

Nave Extra

Recógelo para obtener una extra nave; en otras palabras esto es un "1-UP". Cuando dispares a los tres objetos que aparecen en la fotografía de abajo, una pequeña nave aparecerá en el centro de la pantalla. Choca contra esta nave para recoger un 1-UP.

El arsenal del Arwing

Lanzador

Este Cañón Láser, dispuesto en el morro del Arwing, dispara un potente rayo láser.

Lanzador Gemelo

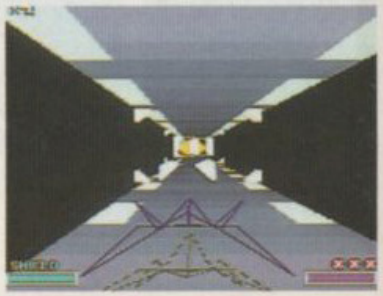
Recogiendo Lanzadores Gemelos puedes disparar simultáneamente dos rayos láser uno de cada ala. Cuando una o dos de las alas haya sido destruida, volverás a un sólo lanzador que disparará del morro de tu nave.

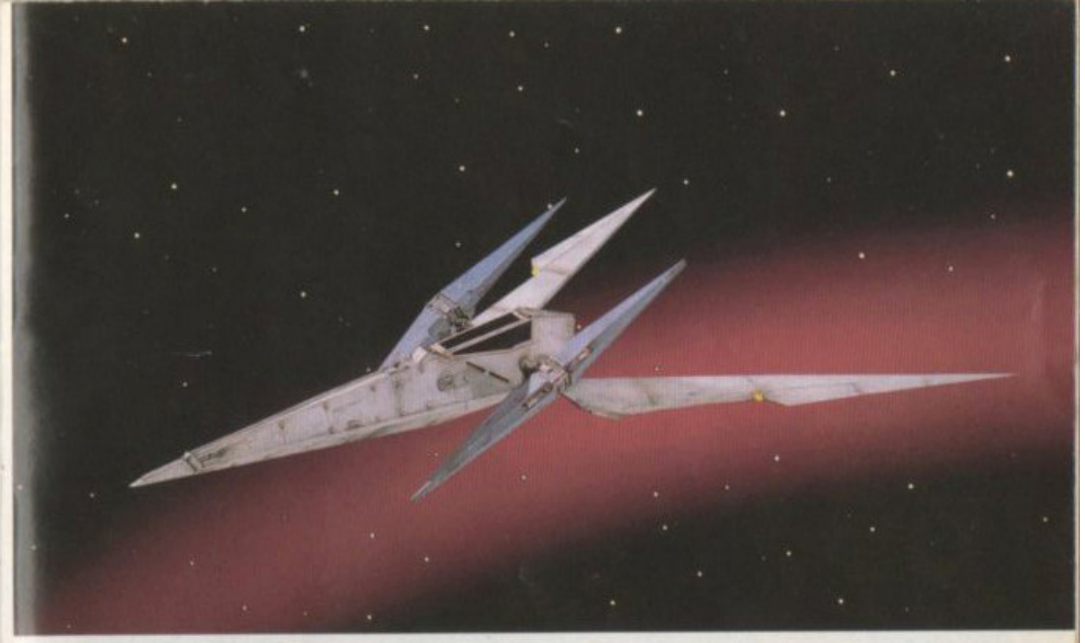
Bomba Nova

Esta dañará a todos tus enemigos que estén dentro del radio de alcance de la explosión. Aunque es suficientemente potente para destruir a la mayoría de tus enemigos, los más fuertes sólo podrán ser destruidos por este arma. Puedes llevar como máximo cinco bombas que podrás conseguir recogiendo objetos Bomba Nova.

Escudo de Fuerza

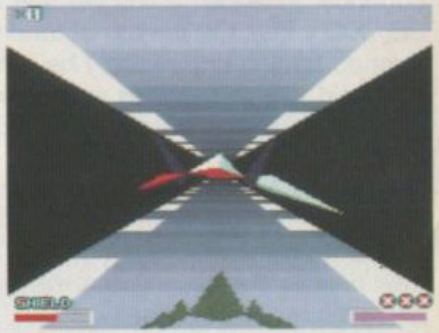
Este potente escudo defensivo puedes obtenerlo recogiendo objetos Escudo. Mientras el Escudo de Fuerza esté activo, tu nave será transparente (la verás en pantalla como una silueta) y no sufrirá daños por los ataques enemigos o colisiones. Después de haber sufrido un cierto número de ataques o chocado con algunos objetos, el Escudo de Fuerza se desgastará y tu nave volverá a su forma original y sufrirá daños normalmente.





Daños

La cantidad de daños que se restan de tu medidor de daños depende de la parte de tu nave que haya sido alcanzada (también en el caso de un choque contra un objeto). Por ejemplo, si sólo un ala es alcanzada por el fuego enemigo, el daño sufrido por tu medidor de escudo será la mitad de los que hubiera sido en el caso de que el cuerpo de la nave hubiera sido alcanzado. Si el daño es superior a lo que puede tolerar el ala, esta será destruida. Debes prestar atención en todo momento a tu medidor de escudo.



Recuperación de daños

Tu medidor de escudo se rellenará en cuanto completes un nivel. Algunos objetos también te ayudarán a recuperarte de los daños sufridos. Si sólo ha sido una de tus alas la que ha sido dañada, esta se reparará cuando repares el cuerpo de tu nave. Una vez que tu ala haya sido completamente destruida, se quedará así aunque los objetos recogidos hayan rellenado tu medidor de escudo. La única manera de reparar un ala destruida es recogiendo un Ala Gyro.

Puntuación

Tu puntuación dependerá de la cantidad de enemigos que hayas destruido en un nivel. Después de finalizar cada nivel podrás ver tu actual puntuación. También puedes ver tu puntuación en la Pantalla de Mapa. Al final de tu misión se te dará un resumen de tu puntuación. Si fallas con un enemigo y se te escapa, no te desesperes. Alguno de los hombres escolta que te siguen prodrá eliminarlo.

• Que tus hombres escolta sobrevivan es una ventaja para ti porque pueden destruir enemigos que tu hayas fallado. Tú recibirás puntos por los enemigos que tus hombres escolta destruyan.

Créditos y Continuar

Si has obtenido créditos cuando tu juego haya finalizado, puedes continuar jugando. Cada vez que tu puntuación llegue a ser 10,000, 30,000 y 50,000 puntos obtendrás un crédito para continuar el juego. Cuando tengas un crédito y haya finalizado el juego, aparecerá Fox McCloud y te preguntará si quieres o no continuar. Para continuar jugando, mueve el cursor a YES (SI) y luego pulsa el botón START. El juego empezará desde el principio del último nivel en el que hayas jugado. Es importante que vayas obteniendo regularmente créditos puntuando lo más posible puesto que empezarás el juego sin ningún crédito.

• Si eliges NO esto eliminará todos tus créditos y te devolverá a la pantalla de título.

Tus hombres escolta

No te olvides de tus hombres escolta que generalmente luchan en tu retaguardia y fuera de tu campo de visión. Cuando uno de estos personajes se mete en apuros, será Fox McCloud (tú) el responsable de salvarlo. Si no ayudas a tu amigo, sufrirá daños por el fuego enemigo y hasta puede ser derribado. Como eres el líder del equipo de aventureros del espacio, es tu responsabilidad asegurarte de que todos sobreviven a la misión.

FOX MCCLOUD

Fox es el joven líder del equipo Star Fox. Siempre al frente del equipo de ataque, es un luchador agresivo que a menudo tiene que utilizar su habilidad para sacar a su equipo de apuros. Tu habilidad determinará si su nombre aparecerá en la historia del espacio como el de un campeón entre la gente o un pelirrojo sinvergüenza del espacio.

FALCO LOMBARDI

Como miembro de una raza de aviadores, Falco Lombardi se encuentra como en casa en los cielos o el espacio, donde su habilidad como piloto excede hasta la de Fox McCloud. Aunque su mal genio le lleva a discutir con Fox, los dos siguen siendo grandes amigos y leales aliados cuando se trata de luchar.

PEPPY HARE

Peppy es el personaje más moderado del equipo Star Fox. Su carácter amable y sus grandes conocimientos hacen de él una fuerza equilibradora impagable en la caótica relación entre los miembros del equipo Star Fox. Además su habilidad como piloto es un plus.

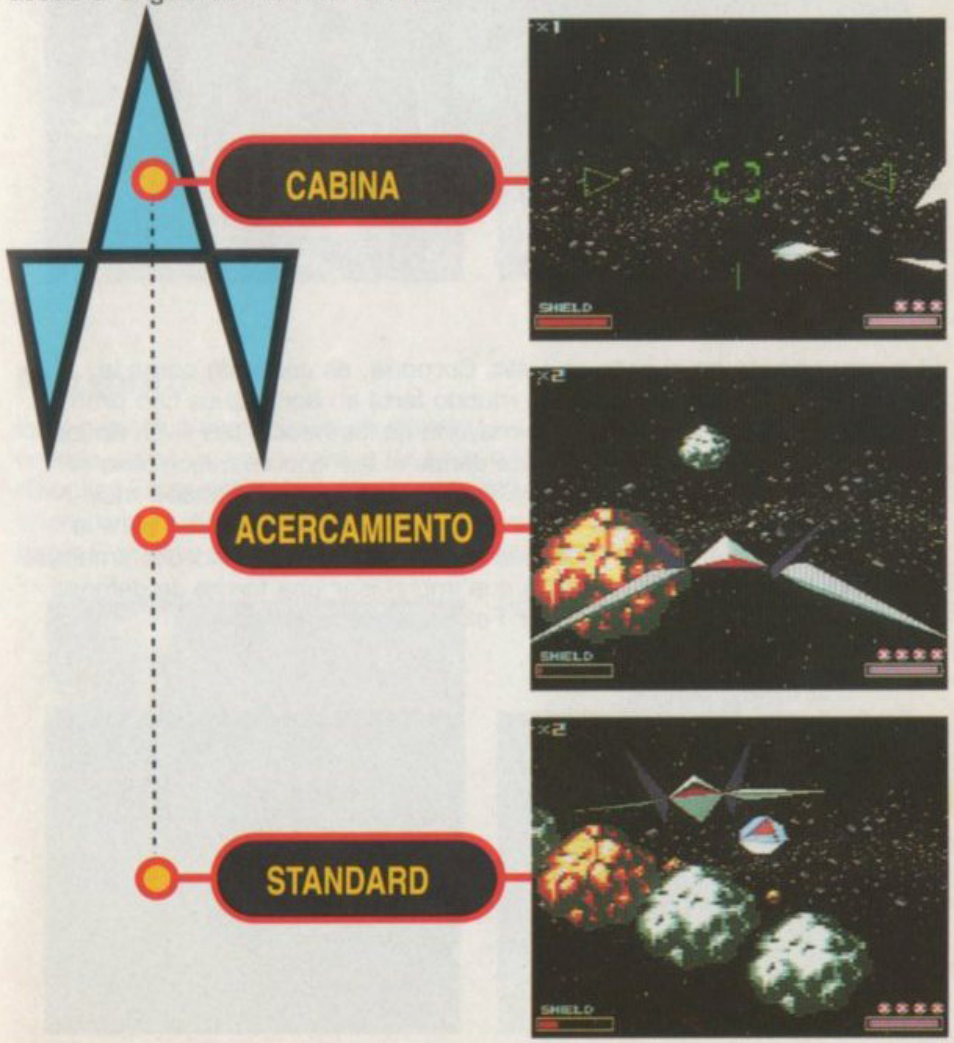
SLIPPY TOAD

Aunque Slippy parece tímido y pasivo algunas veces, siempre es optimista. Las magulladuras que él recibe suelen poner la nota cómica en las situacionas peligrosas con las que te sueles encontrar durante tu misión.

• Al final de cada Nivel, verás el daño recibido por tus hombres escolta.

Cambio de Ángulo de Visión

Durante la acción, puedes elegir entre tres ángulos de visión diferentes. El ángulo de visión APPROACH (ACERCAMIENTO) es desde fuera y ligeramente detrás de tu nave. Otro ángulo de visión desde fuera de tu nave es similar al de APPROACH, pero es desde más lejos detrás de tu nave. Este ángulo de visión se llama STANDARD. La última elección en puntos de vista que tienes a tu disposición en las escenas en el espacio es desde el interior de la cabina de la nave. Sólo desde el ángulo de visión de COCKPIT (CABINA) tendrás un punto de mira verde. Las marcas en los lados y la parte inferior de la pantalla te indicarán la orientación de tu nave desde el ángulo de visión COCKPIT.



LOS PRINCIPALES NIVELES

Planeta IV:Corneria

El cuarto planeta en el sistema Lylat, Corneria, es conocido como la "cesta de pan" del sistema. Es un mundo fértil en agricultura con gran variedad de climas y terrenos. La mayoría de los habitantes viven en las protegidas laderas de las montañas donde el terreno es mejor para el cultivo. Corneria es un planeta pacífico con una fuerza defensiva muy pequeña. La mayoría de sus naves espaciales están diseñadas para la exploración y el transporte. Cuando la flota invasora de Andross amenazó el planeta, el General Pepper tuvo que improvisar una forma de defensa planetaria. Contrató al equipo Star Fox para pilotar las naves experimentales Arwing.

Campo de Asteroides

Hay dos campos de asteroides que consisten en miles de pequeños planetoides que rodean Corneria. Estos revoloteantes trozos de roca forman una peligrosa barrera natural contra la invasión del planeta puesto que hay que pilotar a través de ellos con mucho cuidado. Sin embargo, Andross ha desrrollado un nuevo y potente acorazado, conocido como el Rock Crusher, que tiene la capacidad de reducir a polvo cósmico los planetoides. La labor del equipo Star Fox es destruir estos Rock Crushers antes de que puedan abrirle el camino al grueso de la armada de ataque de Andross.

Meteorito

Este gigante planetoide es en realidad un asteroide artificial que fue creado como un gran parque de atracciones llamado "Meteor Land". El diabólico Emperador Andross lo convirtió en una sofisticada base siendo ahora una sombra de lo que fue. Este bien surtido depósito militar avanza hacia Corneria detrás de la Armada Espacial de Andross.

Planeta II: Titania

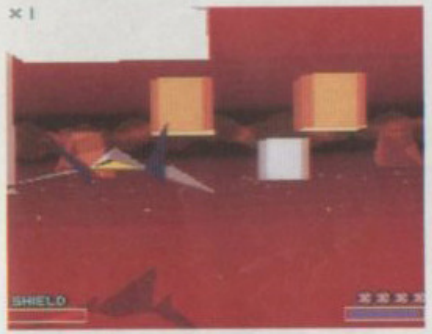
Titania no tiene criaturas indígenas y está casi siempre envuelto en una densa niebla. Este planeta es conocido como un mundo de tesoros por sus inmensos depósitos de minerales que se pueden encontrar en él. Aunque no haya sido tan fuertemente atacado por la flota invasora de Andross como otros planetas, está ocupado por una numerosa guarnición de sus tropas. Sus recursos naturales tienen mucho valor para los planes que tiene Andross de futuras conquistas.

Planeta V: Fortuna

Fortuna también es conocido como el Planeta Dinosaurio y por él merodean brutales y salvajes criaturas. Andross ha alimentado y controlado a estas bestias y tiene planeado convertirlas en armas vivientes. El dragón gigante, Monarch Dodora, es el espíritu viviente del planeta y tiene una fuerza que supera a la más sofisticada y moderna arma. Su nombre es temido en todo el sistema Lylat.

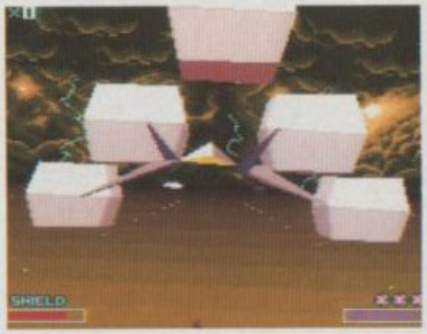
Planeta III: Macbeth

Macbeth tiene una larga historia de desastres geológicos que han cambiado su forma. En un único evento geológico, el núcleo central del planeta menguó mientras la corteza se mantuvo del mismo tamaño dejando gran parte del planeta vacío. Andross ha sacado ventaja de esto rellenando el planeta con sus armas, municiones y naves de repuesto. Como resultado de la cantidad de armamento aquí almacenada, el planeta es una gigantesca bomba que puede explotar en cualquier momento.



Planeta I: Venom

Cuando el Director General Pepper expulsó a Andross de Corneria, este último instaló su base en este planeta. Antes conocido como el "siempre verde planeta" y rebosaba belleza secundando a Corneria, Andross lo convirtió en un oscuro y polucionado mundo de máquinas militares. Los nativos, que no tenian una civilización muy avanzada, fueron esclavizados por Andross y reclutados en su mecanismo militar. Aunque sirven a Andross, en su interior tienen la esperanza de que las tropas de Corneria puedan llegar a la victoria y liberar al sistema Lylat.



INFORMACION SOBRE EL ENEMIGO

Armamento Enemigo

ARMA	NIVEL DE POTENCIA
Missile (Misil)	High (Alto)
Plasma Ball (Bola de Plasma)	High (Alto)
Oval Beam (Rayo Ovalado)	High (Alto)
Ring Laser (Láser Circular)	Medium (Medio)
Regular Láser (Láser Normal)	Low (Bajo)

Missile (Misil)

Plasma Ball (Bola de Plasma)

Oval Beam (Rayo Ovalado)

Ring Laser (Láser Circular)

Regular Laser (Láser Normal)

Comandantes de las Tropas Enemigas

Estos son los Comandantes de las Tropas Enemigas que aparecen al final de cada nivel.

Nave Matriz de Reconocimiento Avanzado
ATTACK CARRIER

Destructor de asteroides
ROCK CRUSHER

Bombardero Planetario
ATOMIC CORE

Máquina con forma de Araña
DANCING INSECTOR

Robot Especial de Orbita Cerrada
PHANTRON

Ordenador Matriz
PROFESSOR HANGAR

Cosechadora de Hidrógeno
PLASMA HYDRA

Potenciado por Super Gravedad
METAL SMASHER

Máquinas de Guardia Central
GALACTIC RIDERS

Vehículo de Supremacía Terrestre
DESTRUCTOR

Estación Espacial
BLADE BARRIER

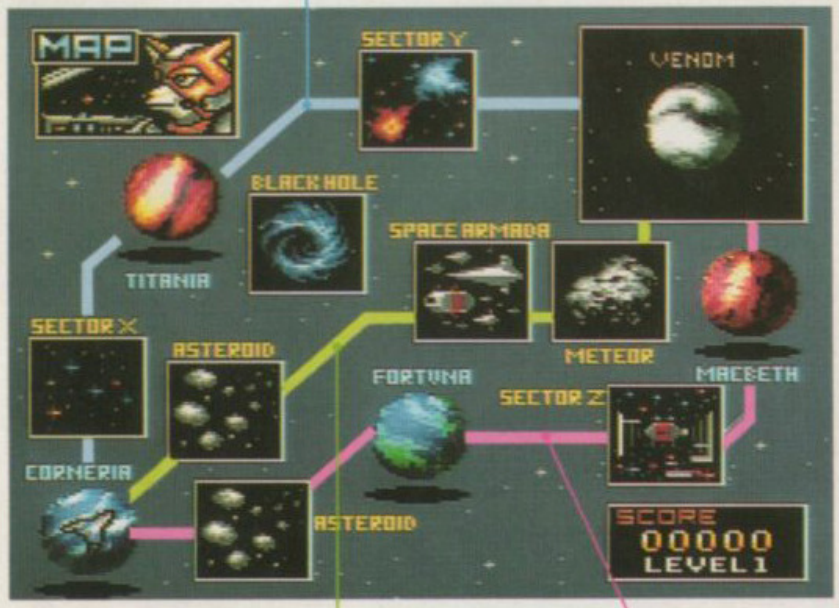
Primitivo Dinosaurio
MONARCH DODORA

Transportador de Tropas Invasoras
ATOMIC BASE II

Revolución a la Velocidad de la Luz
SPINNING CORE

Acorazado Final
GREAT COMMANDER

MAPA DE LA RUTA



Puedes tomar tres diferentes rutas para alcanzar el planeta Venom. La Ruta 3 es la más difícil. En la Pantalla de Mapa puedes ver los niveles en el siguiente orden: Ruta 2, Ruta 1 y Ruta 3. Aunque tu piloto automático te mantendrá en la ruta durante la mayor parte de tu misión, sigue existiendo la posibilidad de que pierdas la ruta y te extravíes en lugares extraños como el Black Hole (Agujero Negro). Para elegir una ruta en la Pantalla de Mapa usa el Botón SELECT o pulsa ◄ ó ► en el Panel de Control.

MEMORANDUM